A Maldição de Leverall

Introdução: esta é uma aventura de **GURPS Fantasy** para 3 a 6 personagens de 100 pontos, ambientada no mundo de *Yrth*, podendo ser adaptada para qualquer cenário medieval caseiro ou preferido pelo mestre que siga a maior parte das convenções de cenários de fantasia. Os únicos pré-requisitos a serem preenchidos pelos personagens é que sejam pessoas razoavalmente bem intencionadas e capazes de sobreviver viajando, longe dos confortos urbanos, ou seja, com o temperamento aventureiro típico. Também é altamente recomendável que pelo menos UM deles seja alfabetizado. Caso o mestre opte por *Yrth*, recomenda-se o reino de *Caithness* ou então o norte pouco habitado do Império de *Mégalos,* como localização do feudo de *Blanthor* e da vila de *Durdinnian*, principais locais desta história. Onde exatamente eles se encontram depende do mestre.

A aventura foi escrita levando-se em conta as regras da Terceira Edição do Gurps (segunda edição brasileira).

Players, se pretendem jogar esta aventura, parem de ler nesse instante!

As informações a seguir são apenas para o *Game Master*.

1 – A vila de Durdinnian:

Trata-se de um local pacato, habitado por camponeses livres. Além das terras cultivadas, das moradas dos camponeses e do bosque provedor de lenha e caça, há um pequeno centro urbano onde se pode comprar e vender os artigos mais necessários para a vida no campo, e também alguma curiosidade ocasional. Neste centro também localiza-se o O Barril do Halfling, a única, porém bem provida, taverna da vila.

Os PCs podem chegar a ela por qualquer motivo, sendo que um dos mais prováveis é o fato de que não haverá outro lugar onde podem comprar provisões e equipamentos comuns por muito tempo, para qualquer pessoa que esteja viajando por esta região escassamente povoada. O lugar mais recomendável para se comprar e vender praticamente de tudo é o Barril do Halfling, que funciona também como um imenso armazém onde artigos diversos são comercializados.

Durdinnian chamará a atenção dos aventureiros por uma razão muito simples: de qualquer lugar que se esteja olhando, é possível avistar uma torre solitária emergindo do bosque. Se, durante a permanência dos PCs na vila, alguém questionar sobre ela a um camponês, este provavelmente fará o sinal da cruz e dirá:

“Nunca fui lá, nem quero ir. Aquela Torre é habitada por um bruxo, que convoca crias do próprio inferno para servi-lo. Nós não

nos aproximamos dele, e ele nos deixa em paz. Mas falar nela ou olhar demais é mau-agouro.”

A tranquila e pacata Durdinnian decididamente não é uma cidade de heróis. E quando os PCs estiverem fartos da tranquilidade que emana do lugar, ou prontos para partir, alguém os procurará, um por um, se ainda não se conhecerem, ou todos juntos, se já formarem um grupo. Trata-se de uma figura misteriosa, usando um manto verde cujo capuz está erguido, em conjunto com um lenço sobre a boca que lhe oculta o rosto. Ele não se identificará, e dirá apenas, com uma voz rouca:

“Vocês parecem ser as pessoas que meu amo procura. Venho em nome do Senhor da Torre. Ele tem uma proposta de trabalho para vocês. Garanto que têm muito a ganhar. Se estiverem interessados, basta deixar este lugar e me seguir.”

O encapuzado não dará maiores informações, dizendo que o resto tem que ser tratado com o Senhor da Torre em pessoa.

2 – A Torre Solitária.

Se todos os PCs concordarem, ele os guiará através do bosque no caminho para a Torre Solitária. Ela se localiza numa suave elevação do terreno, dando a impressão de ser mais alta do que realmente é. Tem apenas cinco andares e um muro que cerca um pátio com uma horta e galinhas. O encapuzado abrirá as portas, revelando um salão de entrada bem arrumado, e os conduzirá escada acima, num aposento cujas paredes estão cobertas por estantes cheias de livros e onde, numa poltrona, repousa um velho de longas barbas brancas, vestido com roupas simples, mas bem alinhadas e que não tem uma das pernas. Seu cajado repousa ao lado e ele não parece, em nenhum momento, ameaçador ou poderoso. Ele pedirá que os PCs tomem assento a sua frente e explicará sua situação. Seu nome é Erenor. Ele é, sim, um feiticeiro, além de estudioso de vários assuntos eruditos, que anos atrás perdeu sua perna numa experiência mágica malsucedida que tornou também o aleijão resistente a feitiços de regeneração, tornando-o aleijado para sempre. Buscou, então, uma vida mais contemplativa, e passa seu tempo enfiado em livros. Recentemente, porém, ele teve um contratempo.

“Por razões que preferiria não comentar, precisei enviar uma mensagem urgente ao Lorde de Blanthor, um feudo que se localiza há três dias de viagem daqui, e, nesta mensagem, estava incluído um determinado objeto meu, que deveria ser devolvido junto com a resposta da mensagem. No entanto, não recebi resposta nos seis dias após enviar meu mensageiro, nem nos quatro dias que se seguiram a

estes. Comecei a ficar preocupado com a perda do que é meu e resolvi consultar uma orientação superior...”

Neste momento, ele indicará um objeto num canto, numa mesinha, trata-se de uma Bola de Cristal.

“...que me revelou sua presença entre meus amigáveis vizinhos como gente capaz de solucionar meu problema. Se estiverem dispostos a me ajudar, poderei dar mais detalhes.”

Se questionado sobre os boatos de que lida com magia negra ou evoca crias do inferno, mesmo de forma sutil, ele rirá e dirá que se trata de superstição e preconceito dos camponeses, talvez devido ao fato de alguém ter visto a aparência de seu criado. Diante de um gesto de Erenor, o seu servo encapuzado mostrará o seu rosto. É verde, com dentes afiados e expressão feroz. Trata-se de Gortar, um Hobgoblin que Erenor salvou, quando era adolescente, de ser morto por linchadores, juntamente com um de seus irmãos, e ambos lhe juraram lealdade após o fato, tornando-se ajudantes preciosos quando ele se tornou aleijado. O mensageiro que foi enviado é justamente Torgar, o irmão deste, que partiu usando sobre o rosto uma máscara metálica imitando um rosto humano, e cuja desculpa para jamais mostrar-se seria alegar horrendas cicatrizes. Coisa não totalmente inédita em tempos medievais.

Caso os PCs aceitem a missão, Erenor lhes dirá o seguinte: o objeto que partiu com Torgar é apenas uma faca longa, num estojo de madeira, que possui como único sinal característico uma jóia esculpida em forma de caveira entre o cabo e a lâmina. Eles devem procurar saber se o Lorde de Blanthor recebeu a mensagem, e pedir-lhe a faca de volta. Caso ele não tenha recebido a mensagem, devem procurar descobrir o que aconteceu com o mensageiro e recuperar a faca, além de entregar-lhe uma nova mensagem. Os termos são os seguintes: cada um dos PCs receberá $ 500 adiantado pela viagem, mais $ 500 na volta, ao trazerem a resposta do Lorde e um extra de mais $ 500 caso a espada esteja perdida e a recuperem. Parece simples, mas qualquer personagem com a vantagem Empatia perceberá que Erenor, embora aparente calma, está bastante amedrontado e preocupado. Também há o fato de que a polpuda soma de dinheiro oferecida pelo trabalho supera sua aparente facilidade. No entanto, se questionado sobre o conteúdo da mensagem, ou porque a adaga é tão importante, ele não dirá nada, dizendo apenas, com uma expressão de angústia:

“Quanto menos vocês souberem sobre isto, melhor para vocês...”

Depois, lhes entregará a primeira parte do pagamento e um rolo de pergaminho selado com um lacre. Obviamente, o lacre não deve ser aberto a não ser pelo Lorde de Blanthor. E qualquer personagem que não seja Temerário saberá que isso é uma ofensa grave. Depois lhes dará um mapa com uma indicação do caminho, mostrando a Vila de Durdinnian, representada pelo desenho de um Halfling, a estrada, que corta um bosque na metade da viagem, e o

feudo de Blanthor, representado pelo seu brasão: um martelo com asas. Depois disso, é hora de partir.

3 – A Viagem:

O primeiro dia da viagem é tranqüilo. Apenas a monótona paisagem do campo. Ao cair da noite, já poderá ser visto o bosque que terão que atravessar no segundo dia, e não haverá nenhuma povoação ou casa por perto, obrigando os PCs a acampar. Se as coisas estiverem chatas, o mestre pode improvisar um encontro com alguns lobos, ou então, se estiver a fim de problemas sérios, um Tardívago errando para fora do bosque pode vir atacá-los durante a noite. No entanto, fora animais silvestres, nenhum outro perigo existe neste primeiro dia.

No segundo dia de viagem, os PCs, perceberão que a estrada corta uma floresta aparentemente extensa, e que suas condições não estão tão boas quanto anteriormente. No entanto, o mapa indica ser exatamente esta a rota para o feudo de Blanthor. Em determinado momento, um fato chamará bastante atenção: é possível ver, alguns metros longe da estrada, em meio às árvores, revoares de corvos que parecem rodear uma carniça realmente grande. Como se não bastasse, à beira da estrada há o pedaço de uma espada quebrada, embora o aço esteja em boas condições.

Sendo curiosos por natureza (todos os jogadores são), e avançando para dentro da floresta, eles encontrarão a seguinte cena: caído em meio aos corvos que disputam sua carne, ao lado de uma árvore caída, está o que restou de Torgar, segurando o punho da espada quebrada, e coberto de ferimentos que lhe varam os ossos. Os PCs o reconhecerão pela máscara. Ao redor dele, estão cinco outros cadáveres, já bastante decompostos, também assediados pelos corvos. Eram de homens, ao que tudo indica, e portam em suas mãos machados de lenhador, suas roupas são simples farrapos de aldeões. Ali, em meio a este cenário de morte, está um estojo de madeira, do tamanho de uma adaga, além de outro rolo de pergaminho com o lacre já violado.

Quando alguém se aproximar para pegar o estojo, ou para examinar o pergaminho, os cinco cadáveres portando machados se erguerão com uma rapidez insuspeitada, e atacarão os PCs! Tratam-se de zumbis em processos de “esqueletização”.

Após o término da luta, sempre levando em conta que os PCs sobreviveram, pode-se examinar os objetos. Dentro do estojo de madeira há a adaga mencionada por Erenor, e, rabiscado sobre o verso do pergaminho, com sangue, está a seguinte mensagem:

EU FALHEI! ELES ME CERCAM SOB A ÁRVORE! EM BREVE A DERRUBARÃO! QUEM ACHAR ISTO, COMPLETE MEU TRABALHO!

No pergaminho pode-se ler a primeira mensagem de Erenor:

“Ao Lorde de Blanthor,

Caro Eric,
Companheiro de antigas aventuras,

O lugar que você, convenientemente, evitou explorar é uma Cripta-Prisão. Em termos mais mundanos: um local construído para isolar e aprisionar espíritos inquietos, sobretudo os mais perigosos. Há um nome nas inscrições que eu pude traduzir: Leverall. É bem possível que seja o corpo dele que esteja repousando no jazigo que ocupa a parte central do pentagrama. Tenha cuidado com ele. Envio-lhe junto o Dente da Morte Final. Aproxime-se do corpo evitando olhar nos olhos e enterre a lâmina onde deveria estar seu coração, mesmo que não haja nada mais no jazigo.

Atenciosamente,

Erenor de Azerbann,
Feiticeiro-consultivo”

Se algum dos PCs, incapaz de resistir à própria curiosidade, romper o lacre da segunda mensagem de Erenor, encontrará as mesmas informações, além de uma pergunta sobre o paradeiro de Torgar e do Dente da Morte Final, e uma recomendação para que as galerias recém-descobertas sob o castelo sejam bloqueadas e abençoadas por um padre.

Um teste nas perícias História ou Ocultismo, se algum PC quiser fazê-lo, dará algumas informações sobre o nome de Leverall. Trata-se de um feiticeiro que, segundo dizem algumas lendas, teria encontrado a chave para a imortalidade, porém teria enlouquecido no processo e, liderando um pequeno exército de abominações, atormentado os habitantes da região em sua busca desenfreada pelo poder, até ter sido supostamente banido ou destruído há cerca de trezentos anos atrás.

O resto da viagem prosseguirá sem contratempos, até que os PCs cheguem ao feudo de Blanthor...

4 – O Feudo de Blanthor:

No terceiro dia, as árvores das florestas escasseiam e campos cultiváveis surgem diante dos olhos. Singelas casas de camponeses rodeiam uma colina e, no topo da mesma, está o castelo de Blanthor. Numa colina menor, ao lado, está a igreja e o cemitério, cercados ambos por um muro. A estrada está no feudo, e patrulheiros montados, vestindo cotas de malha, armados com lanças e chicotes, mantém a vigilância sobre o trabalho dos servos e sobre os viajantes, que serão questionados sobre seus propósitos ali. Basta dizer que tem uma mensagem ao Lorde e serão conduzidos à taverna local, onde poderão descansar e refrescar a garganta com uma cerveja, enquanto um dos guardas leva o aviso ao senhor do castelo. A taverna não é nem de longe tão sofisticada quanto o Barril do

Halfling, não tendo sequer um nome, servindo apenas como um local de descanso e conversa dos servos, ou onde viajantes que não tenham autorização de subir ao castelo possam descansar. O taverneiro é um homem de compleição robusta, calvo e com longos bigodes, e, ao que tudo indica, simpático e servil com todos, principalmente com os guardas. Seu nome é Will. Quando ficarem a sós, seu sorriso desaparecerá e, com uma expressão angustiada de medo, ele procurará os PCs, falando baixo:

"Posso perder a língua por contar o que vou lhes contar, viajantes, mas é melhor correr o risco do que continuar vivendo sob a sombra do medo! Nosso feudo está amaldiçoado! As pessoas estão desaparecendo... há vultos se movimentando toda a noite no cemitério... e parece que andam mexendo nos túmulos... bruxaria, entendo o que digo?! E o nosso sacerdote... simplesmente desapareceu! Há um mês não recebemos os sacramentos! Os guardas dizem para nos calarmos, mas mesmo eles estão com medo. Nosso senhor, antes bom e generoso, parece ter enlouquecido! Em pleno tempo de colheita convocou metade dos servos para trabalhar em forjas de ferro e aço... para produzir armas! E nem sequer há rumores de guerra! Os que perguntaram o que está havendo ou investigaram o cemitério... simplesmente desapareceram! Eu lhes suplico... vocês têm armas e parecem valentes... descubram que força sinistra é essas sobre nossas paragens e façam com que..."

Neste instante, ele se calará, um dos guardas surge e diz que os PCs serão admitidos agora no castelo, e que Eric de Blanthor os receberá na manhã seguinte, mas que eles podem ficar gratuitamente na taverna por esta noite. Também dirá ao taverneiro que ele deve deixar os convidados a sós, pois sua presença é requerida nas forjas.

Will dará uma desculpa qualquer, como urinar ou escarrar, para ficar um instante a mais com os PCs, o guarda dirá para que ele não se demore, e se retirará. Will ficará apenas o suficiente para dizer-lhes:

"Tenham cuidado esta noite, senhores... NÃO DURMAM!!"

E os deixará ali.

A única taverna do feudo está vazia, a não ser pelos PCs, e a noite se aproxima.

5 – A Noite dos Horrores:

Os PCs podem fazer várias coisas à noite. Uma delas é simplesmente evitar dormir e aguardar surpresas ruins. Outras possibilidades são investigar o cemitério ou tentar entrar furtivamente no castelo, pois a conduta do Lorde está deveras estranha a esta altura. Ou podem se dividir e fazer tudo ao mesmo tempo. De qualquer maneira, as três possibilidades estão cobertas a seguir...

5.1 – O Ataque Noturno:

Não será nada sutil, embora possa ser bastante assustador, se o mestre souber criar o clima certo.

As portas da frente da taverna se abrirão, o ar da noite deixará tudo subitamente mais frio, e um grupo de figuras silenciosas (uma para cada PC é o ideal) avançará, de espadas em riste. Estão trajadas como cavaleiros imponentes, e portam espadões em suas mãos ressequidas. Seus rostos, entrevistos sob o elmo, são caveiras descarnadas com olhos vazios. Eles nada dizem, apenas avançam, prontas para exterminar os PCs. Sua intenção era pegá-los na cama, mas isto não quer dizer que não sejam capazes de lutar, e muito bem. São esqueletos de antigos heróis, também reanimados com a mágica Zumbi.

Qualquer tentativa de chamar ajuda é infrutífera. As pessoas estão trancadas em suas casas e não há guardas nas ruas.

5.2 – O Cemitério:

Qualquer pessoa que se aproxime do muro do cemitério será capaz de ouvir movimentação lá dentro. Parecem sons de pessoas... trabalhando. Cavando e carregando coisas. Espiar ou entrar lá dentro (recomenda-se um teste de Furtividade) revelará uma cena dantesca. Vários zumbis (alguns deles bastante "frescos") estão cavando os túmulos e retirando os demais cadáveres e ossadas, e carregando-os, em duplas, para a igreja... de onde eles retornam, caminhando por suas próprias pernas e ajudando os outros nas tarefas!

Há pelo menos uns trinta deles nesta atividade e o número, obviamente, é crescente. Se o(s) PC(s) forem vistos, será uma situação de luta completamente injusta. Mesmo armados apenas com pás e picaretas, todos os zumbis avançarão ao mesmo tempo contra eles... no entanto, se fugirem, estas criaturas de inteligência limitada não os perseguirão.

Se algum dos PCs conseguir se aproximar da igreja e espiar lá dentro, verá o seguinte: a cruz do altar foi invertida e, pregado nela, está o cadáver do antigo padre local. Diante do altar, um esqueleto usando farrapos de uma roupa de monge segura uma espécie de cálice de chumbo de tamanho gigantesco onde caberia um melão, ornamentado com figuras de demônios cujo pé é uma mão esquelética esculpida. Os recém chegados, trazidos por duplas de carregadores, têm o seu crânio mergulhado em algum líquido transparente no seu interior e, em seguida, se levantam sozinhos. O esqueleto que segura o cálice dirá, com uma voz sussurrante, mas que ecoa pela igreja:

"Faça como os outros fazem..."

O ritual se repete indefinidamente, com mais cadáveres chegando, alternadamente, num ritmo de fábrica de pesadelo.

Como pode-se perceber, normalmente há apenas quatro inimigos ali (três, se os zumbis ainda não tiverem performado o

ritual), e, portanto, com uma dose de elemento surpresa, sorte e rapidez, pode-se chacinar os dois carregadores, o recém erguido e o esqueleto-monge e levar o cálice profano, interrompendo o processo de surgimento de novos zumbis. Examinando-se o cálice, descobrem-se estranhas letras desconhecidas no fundo.

5.3 – O Castelo à Noite:

O castelo é vigiado do alto de suas quatro torres por guardas armados com bestas, e não há vegetação na colina que represente uma boa cobertura para alguém que deseje se aproximar furtivamente. As possibilidades de sucesso, portanto, de invadí-lo, são poucas. Caso avistados pelos guardas, os PCs receberão a ordem de dar meia-volta... uma vez. Da segunda, serão expulsos ou mortos a tiros de besta.

Mesmo assim, pode acontecer de algum PC, com algum plano realmente bom, ou com o auxílio de magia, conseguir entrar no Castelo. Lá dentro, entre corredores intermináveis e vazios, ele encontrará o Lorde de Blanthor... e o mestre pode pular para a última parte da aventura.

6 – A Manhã Seguinte:

Se os PCs ainda estiverem na taverna, os guardas que vierem acordá-los, olharão aterrorizados para os restos dos esqueletos e dirão, gaguejando, que o Lorde não deseja mais recebê-los, e ordena que se retirem de seu feudo.

Neste momento, os PCs podem lidar com a situação de várias formas. A mais sensata é simplesmente convencer os guardas que há algo de realmente terrível ocorrendo em sua terra, e que alguma satisfação ou explicação deve ser exigida do Lorde. Eles também desejam que as coisas voltem ao normal, e aceitarão até mesmo acompanhar os PCs e se arriscar a desobedecer o seu senhor para saber o que ocorre.

Se os PCs estiverem em qualquer outro lugar, caberá a eles decidirem o que fazer, mas o Lorde declarará, através de seus guardas, que não deseja mais recebê-los e ordenará que deixem o feudo, caso tentem entrar no castelo de forma franca. A solução, como sempre, depende deles. Desde convencer os guardas até forçar uma entrada através de combate, ou então algum subterfúgio, sendo esta a solução mais difícil.

Uma vez lá dentro...

7 – O Confronto Final:

Eric de Blanthor era uma figura altiva. Forte, alto, maduro, de espessa barba e cabelos castanhos, a figura de um cavaleiro que se tornou nobre. Hoje, ele está mortalmente pálido e aparenta ter ficado paranóico, envergando durante todo o tempo sua armadura de

placas e carregando uma estranha espada gasta pelo tempo. Ninguém mais o viu dormir, e seus dois guardas mais leais mantém agora o rosto coberto e não falam com ninguém. E, por Deus, murmuram os outros guardas, como eles *fedem!*

O fato é que Eric de Blanthor não existe mais.

Há algumas semanas atrás, enquanto supervisionava uma escavação nos subterrâneos do castelo, visando ampliar a capacidade de estoque para uma colheita que prometia ser especialmente boa, ele descobriu, junto com seus trabalhadores, uma construção subterrânea muito mais antiga que o castelo. Um salão pentagonal repleto de tesouros estranhos e fascinantes. Uma espada atraente, um sinistro cálice, uma caveira incrustada em uma bola de cristal, um livro escrito em caracteres incompreensíveis e um medalhão preenchido por uma jóia vermelha como o sangue...

No centro de um pentagrama formado pelos ladrinhos do chão, havia um pesado ataúde de pedra, com inscrições nos mesmos caracteceres estranhos que escreviam o livro.

Cauteloso, fez os escavadores jurarem segredo e, copiando as inscrições, enviou-as para seu velho amigo Erenor, que as traduziu e descobriu o que era aquele lugar... uma prisão para um espírito amaldiçoado juntamente com suas maiores obras em termos de objetos encantados profanos.

No entanto, antes que a resposta chegasse, Eric decidiu experimentar a espada que estava ali, como um guerreiro veterano, sempre fascinado por armas. O espírito de Leverall não poderia deixar o jazigo sozinho... mas a espada, sua própria espada com a qual ele atormentou os fracos antes de ser aprisionado por heróis de tempos passados, serviu como um “canal” através do qual Leverall rompeu sua prisão e possuiu Eric de Blanthor permanentemente, banindo seu espírito e matando seu corpo. De posse das memórias de Eric, há muito tempo aliado e amigo de Erernor, tomou consciência de que havia algo capaz de destruí-lo. Assassinou os escavadores e enviou seus cadáveres para impedir que Erenor ou qualquer aliado do mesmo se aproximasse dele...

E desde então, vêm tomando providências para reerguer seu reino de terror.

Quando diante dos PCs, acompanhado de seus guarda-costas (dois cavaleiros zumbificados), ele dirá apenas:

“Vocês pagarão por sua intromissão e impertinência! Devorarei suas vidas, banirei vossas almas para o abismo e governarei sua carne através dos séculos!”

E então os atacará. Os guardas que estiverem com os PCs poderão ajudar, mas se algum deles for seriamente ferido (perder mais da metade dos PV), simplesmente abandonará a luta, fugindo, especialmente depois que Leverall-Eric demonstrar os poderes da espada.

Quando o corpo de Eric cair, um vulto translúcido e escuro, como uma sombra tridimensional com contornos de homem, se erguerá do corpo de Eric. Lembra um homem alto e magro, usando

um manto, com olhos brilhantes como ossos à luz da lua. Se os PCs ainda tiverem algum aliado, ele fugirá aterrorizado neste momento.

Armas comuns o atravessam sem causar qualquer dano, e ele rirá das tentativas de ferí-lo. Ao mesmo tempo poderá continuar atacando com sua espada ou com um toque enregelante.

É o momento de usar a única arma que ele teme: o Dente da Morte Final.

A adaga que Erenor enviou a Blanthor é capaz de banir permanentemente QUALQUER espírito que estiver caminhando sobre a terra, desde simples fantasmas até espectros poderosos como Leverall. Ao ver a lâmina, ele tentará fugir, apavorado.

Um golpe basta... a lâmina da adaga se dissolverá ao tocá-lo, mas ele começará a apresentar estertores de dor enquanto desaparece aos poucos, urrando. Algumas gargalhadas de outras vozes podem ser ouvidas também... provavelmente dos habitantes do “outro lado” que aguardam sua chegada com sádica satisfação...

8 – Epílogo:

A Maldição de Leverall estará terminada. Há ainda um exército de zumbis em formação ocultos na profanada igreja de Blanthor, mas, sem um líder, eles nada fazem exceto defender sua existência, os guardas sobreviventes (num total de 50 no feudo todo) se disporão a ajudar a lidar com eles se lhes for solicitado (botanto fogo na igreja, por exemplo), e alguns servos poderão se engajar na batalha também.

Com a confusão terminada, o feudo ficará sem senhor, administrado pelos guardas até que um parente de Eric venha reclamar a herança (ele era solteiro e sem filhos, até então) e o título.

Resta levar as notícias tristes a Erenor, que poderá explicar, baseado no que deduzir do que os PCs lhe contarem, qualquer pormenor da tragédia que não tenha ficado claro.

Ele pagará pelo cabo da adaga como se fosse pela mesma e, apesar de lamentar a morte do amigo, agradecerá efusivamente aos PCs por terem livrado aquelas paragens da ameaça de Leverall, dizendo que, se um dia precisarem de um favor de um mago experiente e conhecedor de vários assuntos, podem contar com ele.

Aventuras posteriores podem ser criadas a partir daqui. Como localizar a única parente viva de Eric de Blanthor... apenas para descobrir que ela foi seqüestrada por bandidos que planejam forçar um casamento para que seu líder se torne um nobre proprietário de um feuto. Ou o livro de Leverall, traduzido por Erenor, pode dar pistas sobre uma seita misteriosa à qual ele pertenceu em vida... que poderia conjurar uma poderosa e maligna magia dependendo de uma determinada conjunção de astros que se realizará dali a *duas semanas*. Ou então o esqueleto-monge que presidia o ritual de reanimação, caso tenha sobrevivido, pode se revelar um morto-vivo mais perigoso, desenvolvendo vontade própria e fugindo com alguns zumbis que serão problema no futuro.

Enfim, as possibilidades são infinitas...

9 – NPCs, Monstros & Afins:

Erenor de Azzerban,
ST: 9 **DX:** 11 **IQ:** 15 **HT:** 11
Vantagens: Aptidão Mágica + 3, Alfabetizado, Carisma + 1, Longevidade.
Desvantagens: Perneta, Míope, Senso de Dever: Todos que Conhece Pessoalmente.
Perícias: História 16, Alquimia 15, Diplomacia 14, Trato-social 13, Vária línguas em nível variando entre 14 e 16, Ocultismo 16, Arremesso Mágico (qualquer uma) 14, Medicina 16, Naturalista 15, Heráldica 14, Literatura 16
Mágicas: Qualquer uma à escolha do mestre, das escolas de Fogo, Comunicação & Empatia, Proteção & Advertência, Reconhecimento, Cura, Encantamento e Meta-Mágicas, com NHs variando entre 16 e 18.

Zumbis da Floresta:
ST: 13 **DX:** 12 **IQ:** 8 **HT:** 17
Perícias relevantes: Machado/maça 2 mãos 14.
Equipamento: Um machado grande, de duas mãos.

Estes eram os trabalhadores que descobriram a Cripta-Prisão de Leverall, e cujo destino foi selado pelo espectro. Como todos os zumbis, eles não sentem dor, não ficam atordoados, não possuem vontade própria e nem uma mente muito desenvolvida para ser afetada por feitiços mais sutis, de forma que a única maneira segura de derrotá-los é destruindo seus corpos. Qualquer um deles, ao ter sua HT reduzida a um valor menor do que 0, simplesmente "morre" pela segunda e definitiva vez.

Cavaleiros Esqueletos:

ST: 12 **DX:** 16 **IQ:** 10 **HT:** 13
Perícias Relevantes: Espadas de 2 Mãos 17, Briga 18
Equipamento: Armadura de Placas Envelhecida (DP: 4 , RD: 5) cobrindo o tronco, o topo da cabeça, os braços e as pernas, Espadão.

Os esqueletos, além de seguirem as mesmas regras para os zumbis quanto a atordoamento, dor e mente, não recebem bônus de dano por golpes por perfuração, que, na verdade, são reduzidos em dois pontos. No entanto, recebem o dobro de dano por golpes contundentes, sendo também destruídos por qualquer valor de HT menor do que 0.

Zumbis do Cemitério:*
ST: 11 **DX:** 10 **IQ:** 8 **HT:** 15
Esqueletos do Cemitério:*
ST: 8 **DX:** 12 **IQ:** 9 **HT:** 10
Equipamento: Pá ou Picareta (golpeiam usando o valor básico da DX)
(Pá = Bal + 2 contusão, Ver Picaretas no Módulo Básico)
* Os valores acima mencionados levam em conta um humano absolutamente medíocre (10 em todos os atributos). Zumbis ou esqueletos provenientes de corpos de humanos mais competentes, serão igualmente mais capazes, bem como poderão ter perícias físicas mais perigosas, dependendo do papel que tinham quando vivos.

Leverall- Eric

ST: 15 Equipamento: Armadura de Placas (DP: 4 RD: 7),
DX: 14 Lâmina do Terror (espada 2 mãos)
IQ: 15
HT: 19
Vantagens: Aptidão Mágica + 3, Bonito, Reflexos em Combate, ver detalhes abaixo.
Desvantagens: Megalomania, Paranóia, Sanguinolência, Obssessão: Subjugar a Tudo e a Todos com Seu Poder.
Perícias relevantes: Espadas de 2 Mãos 20, Ocultismo 18, Tática 14
Mágicas: O espírito de Leverall conhece praticamente todas as mágicas das seguintes escolas: Necromancia, Controle da Mente, Comunicação& Empatia, Controle do Corpo, Fogo, Terra e Quebrar&Consertar com NHs variando entre 15 e 20. Ele também conhece mágicas de Cura, como é comum aos necromantes, mas é pouco provável que as utilize no encontro como os PCs.

Este é um inimigo perigoso – a junção do espectro assustador de um necromante corrupto com o físico e a habilidade de luta de um guerreiro poderoso – e é provável que os PCs precisem de alguma dose de sorte ou então de uma boa estratégia para derrotá-lo. Ele detém todas as memórias de Eric de Blanthor, portanto, tem alguma idéia de quem são os PCs e do que eles querem. No entanto, ele não suspeita que eles tenham o Dente da Morte Final a não ser que eles o tenham usado anteriormente em alguma batalha. Sua única fraqueza real é o fato de que o corpo de Eric está, de fato, morto. E seguindo as regras para crioturas não-viventes, qualquer dano que diminua sua HT a um valor menor que 0 causará sua morte instantânea. Leverall não está muito preocupado com isso... ele pode até estar cogitando possuir o cadáver de um dos PCs quando assumir sua forma de...

Leverall – Espectro:
ST: 13 Deslocamento: 10
DX: 13 Esquiva: 10
IQ: 15
HT: -
As demais características mudam pouco: ele perde Bonito, Reflexos em Combate, e perícia com espadas se torna apenas 15. A força para calcular o dano e o valor de fadiga para fazer as magias agora é 13. Apesar de ser totalmente intangível para quase qualquer ataque, Leverall pode manipular objetos e tentará se apossar da Lâmina do Terror. Se não conseguir, ele utilizará um outro ataque: um toque enregelante com sua mão, que atravessa qualquer barreira física e provoca a perda de 3 pontos de vida. Não é possível aparar ou bloquear este golpe, e a defesa passiva não conta para o caso de um esquiva ou um recuo. Nesta forma ele só pode ser atingido pelo Dente da Morte Final (se os PCs tentaram utilizar a adaga quando ele ainda estava encarnado no cadáver de Eric, ela será tratada como uma adaga comum, e o banimento espiritual não funcionara, mas Leverall será alertado do perigo, tornando-se muito mais cauteloso quanto à destruição de seu corpo, podendo vir a fugir antes deste estágio)

Guarda-Costas de Leverall:
ST: 14 **DX: 14 IQ:** 10 **HT:** 18
Perícias Relevantes: Espadas Lâmina Larga 15, Escudo 14.
Equipamento: Cota de Malha (DP 3/1 , RD: 4/2) no tronco, pernas e braços, escudo médio e espada montante.
São zumbis relativamente frescos dos dois cavaleiros de Eric, assassinados por Leverall e reanimados para cumprirem função de vigília e defesa.

O Tesouro Maldito de Leverall:

A Lâmina do Terror:

Uma Cimitarra encantada com Precisão + 2, Pujança + 2 e de Qualidade Superior, totalizando um bônus de + 3 sobre o dano. Também é encantada com as magias Visão da Morte, Relâmpago, Toque Mortal e Terror. Possui incrustado no cabo uma Gema de Energia de 15 pontos que só pode ser utilizada para energizar as mágicas da espada. Após ser utilizada uma vez, a espada precisa ser banhada, uma vez por mês, em sangue inocente, ou perde seus poderes pelo mês seguinte.

A Caveira no Cristal:

Este artefato raro permite ao seu usuário comunicar-se com os mortos, dando um bônus de + 5 na realização de mágicas como Convocar Espírito, Percepção de Espírito ou Convocar Sombra (caso a "sombra" seja de uma possível morte). Também é possível tocar o cristal e convidar qualquer espírito presente a se manifestar livremente. Os efeitos exatos são deixados a cargo do mestre...

O Grimório de Leverall:

Contém todas as suas magias bem como pistas sobre pesquisas maiores e indicações de como realizar o ritual que lhe conferiu a condição espectral – que, entre outras coisas, inclui sacrifícios humanos e atos de degradação crescente, numa preparação que leva sete anos, culminando com um suicídio...

O Cálice da Reanimação:

Quando cheio de água, qualquer cadáver que tenha tido sua cabeça introduzida nele ganha a condição de morto-vivo, obedecendo o portador do cálice no momento de sua reanimação, ou então a da pessoa cujo nome estiver escrido no fundo do cálice... em caso de conflito de ordens, o nome no fundo (Leverall) tem a preferência.

A Jóia de Ahriman:

Este artefato dá ao portador um bônus de + 5 na tentativa de controlar qualquer demônio evocado pela mágica Convocar Demônio.

O Dente da Morte Final:

Esta adaga ou faca longa foi confeccionada por Erenor há anos atrás numa experiência deu certo, mesclando magia e alquimia. Ela funciona exatamente como uma faca normal, mas se tocar um espírito totalmente imaterial, como qualquer morto-vivo intangível, o bane definitivamente para o mundo dos mortos, consumindo-se no processo. Ela não tem nenhum poder especial contra zumbis, vampiros ou esqueletos, mas, a critério do mestre, ela poderia também afetar demônios de constituição espectral, mandando-os de volta a seu plano.

Erenor é capaz de fazer outras, num processo que levará cerca de um mês, mas que precisa de alguns ingredientes raros para "temperar" o metal da adaga. A obtenção destes ingredientes poderia dar uma boa aventura e significaria uma possibilidade de ter Erenor como um patrono, se missões para ele se tornarem comuns.